



## Suplemento Técnico y de Vuelo para IBM® PC y Compatibles

(Incluye  
Guía Teclado)

# SUPLEMENTO TECNICO

## CONTENIDO

Tu paquete de *Flying Fortress* debería incluir un manual, un póster, una lista con las palabras de la protección, este suplemento de vuelo/técnico y cinco discos de alta densidad de 5.25" o cuatro discos de alta densidad de 3.5".

## EQUIPO REQUERIDO

**Ordenador:** Esta simulación requiere un IBM PC, AT, PS/2 o un ordenador 100% compatible con uno de estos modelos. El ordenador debe tener una unidad floppy de alta densidad y una unidad de disco duro. La simulación funciona con microprocesadores 80286 pero se recomiendan microprocesadores 80386 o superiores, con una RAM de 640K como mínimo.

**Controles:** La simulación puede ser controlada vía teclado o joystick. La mayoría de las secciones también soportan el control del ratón.

**Pantalla:** La simulación requiere un monitor color con un sistema de gráficos VGA/MCGA. Si utilizas un monitor/tarjeta de gráficos compatible, éste deberá ser 100% hardware compatible con los anteriores modelos.

**Unidades de disco:** *Flying Fortress* debe ser instalado en una unidad de disco duro.

**DOS:** Esta simulación requiere un IBM PC DOS o Microsoft MS-DOS versión 3.0 o superior. Recomendamos la versión 5.0 del DOS.



## PROTECCIÓN CONTRA COPIA

*Flying Fortress* no está protegido contra copia. Esto significa que puedes instalar libremente los ficheros de la simulación desde los discos originales a la unidad de disco duro. Sin embargo, el programa te preguntará algo relacionado con la simulación. Utiliza la lista de palabras que encontrarás en el paquete para responder a esa pregunta. MicroProse lamenta que la continua piratería de software nos obligue a utilizar alguna forma de protección de copia.

## INSTALACIÓN

El Disco A de *Flying Fortress* incluye el programa **INSTALL**. Inserta el Disco A en tu unidad de disco floppy (Unidad A o B) y designa esa unidad (tecleando "A:[Enter]" o "B:[Enter]").

Cuando aparezca el nuevo mensaje de DOS, teclea: "**INSTALL [Enter]**".

Sigue las instrucciones de pantalla. Configura el programa de instalación para tu ordenador.

La simulación soporta las siguientes tarjetas de sonido:

**Sonido IBM:** Esta opción soporta el altavoz interno con que cuentan la mayoría de los ordenadores IBM y compatibles.

**AdLib/Soundblaster:** Selecciona esta opción si tienes instalada en tu ordenador una tarjeta de sonido AdLib/Soundblaster o 100% compatible.

**Roland MT-32:** Selecciona esta opción si tienes instalada en tu ordenador una tarjeta Roland MT-32.

## MEJORAS DE LA SIMULACIÓN E INFORMACIÓN DE ÚLTIMA HORA

### Icono COLUMNA CONTROL DEL PILOTO

El icono **COLUMNA CONTROL DEL PILOTO** (Pilot's Control Column) es el icono que está abajo de los dos que aparecen en la pantalla de **CABINA PILOTO** (Pilot's Compartment), y no el de arriba (como indica el manual en la pág. 28). El icono de arriba se encenderá cuando selecciones Co-piloto. Empiezas todas tus misiones desde la posición del piloto (a mano izquierda mirando desde fuera de la cabina del piloto).



## Mapa informe de misión

La línea amarilla indica posibles trayectos hacia el punto inicial.

La línea roja indica el punto inicial hacia el objetivo principal y la línea naranja al objetivo secundario.

La línea blanca indica posibles trayectos de vuelta a tu base.

## Ver posiciones de la tripulación, teclas F1-F10

Cuando entras por primera vez en el B-17 no es necesario que asignes las diez posiciones de la tripulación (como dice el manual). Cuando entres por primera vez en el B-17, cada miembro de la tripulación estará ya en su puesto. Para verlos, pulsa las teclas de función de **F1** a **F10**. Si decides sacar de su posición a cualquier miembro de la tripulación, pulsa sobre su número de tecla y aparecerá la **PANTALLA COMPARTIMENTO** (Compartment Screen) correspondiente.

## SALTAR TIEMPO (Skip Time) ALT/T

Pulsa **Alt** / **T** para pasar al siguiente punto de trayectoria o a otra posición donde esté pasando algo (por ejemplo, un ataque de cazas enemigos).

## Vistas del navegante

Si accedes a la vista exterior del navegante pulsando la tecla **E** (pág. 80 del manual de *Flying Fortress*) podrás regresar a la vista **MAPA** (Map) pulsando la tecla **I**.

## Fichero READ ME

Antes de cargar *Flying Fortress*, lee el fichero **READ ME** para tener más información sobre cambios de última hora y mejoras del juego. La documentación de *Flying Fortress* fue completada antes que el programa, debido al tamaño y complejidad del manual, pero en el fichero **READ ME** encontrarás todos los cambios realizados tras su impresión.

# INSTRUCCIONES DE CARGA

Enciende el ordenador y espera a que aparezca el aviso "C".


Tecllea "**CD B17**[Enter]" y después "**B17**[Enter]".

La simulación empezará a cargarse.

*Nota: si has instalado el programa en otro directorio, primero deberás teclear "CD [nombre de tu directorio]"*

## PROBLEMAS DE OPERACIÓN Y PROBLEMAS DE CARGA

En la mayoría de los casos los problemas de carga no son debidos a software defectuoso sino a procedimientos incorrectos o a fallos de hardware.



Por favor, comprueba que has seguido correctamente las instrucciones de carga. Además, ten en cuenta que existe la posibilidad de que en tu ordenador esté alojado un virus. Las copias piratas de juegos suelen ser fuentes de virus que acaban destruyendo el software original.

En el improbable caso de que el software esté defectuoso debes devolver el paquete completo al establecimiento donde lo adquiriste.

## SUPLEMENTO DE VUELO

### LA BASE DE ENTRENAMIENTO

Si seleccionas la opción ENTRENAMIENTO DE TRIPULACION (Crew Training) de la pantalla principal del bombardero, accederás a un menú a partir del cual podrás elegir entre una amplia variedad de opciones de entrenamiento, incluso practicar despegues y aterrizajes. Lee atentamente el texto que aparece tras tu selección. Este da detalles concretos de la situación de entrenamiento en la que vas a jugar.

### EL SIMULADOR DE VUELO

Para acceder a todos los controles de vuelo deberás seleccionar al Piloto **[F3]** o Co-Piloto **[F4]**. Al principio de la misión te encontrarás automáticamente en el puesto del piloto, mirando fuera por la ventana de la cabina.






Pulsa la tecla **[←]** (acento a la derecha-circunflejo) para mover la vista hacia la izquierda y pulsa la tecla **[+]** (signo más-asterisco del teclado alfanumérico) para mover la vista hacia la derecha. También puedes acceder a vistas más selectivas desde el interior de la cabina del piloto pulsando las teclas **[Av Pág]** **[Re Pág]** **[Ins]** y **[Supr]**.


Para ver el panel de instrumentos del piloto del B-17, pulsa la tecla **[I]**.



El B-17 tiene cantidad de diales e interruptores con los que te tendrás que familiarizar. Estudia el diagrama del panel de instrumentos del piloto.

Pulsa la **tecla**  (acento a la derecha-circunflejo) para mover la vista a izquierda y pulsa la **tecla**  (signo más-asterisco del teclado alfanumérico) para mover la vista a derecha mientras miras el panel de instrumentos.

Para subir tu vista y alejarla del panel de instrumentos, selecciona la **tecla** .

Pulsa la **tecla**  para regresar a la vista panel de instrumentos.

## PANEL DE INSTRUMENTOS DEL PILOTO

### Radio Brújula (Radio Compass)

Este dial indica tu rumbo. Un rumbo de 0° es Norte, de 90° es Este, de 180° es Sur y de 270° es Oeste.

### Giroscopio Direccional (Directional Gyro)

Este dial también te indica el rumbo. Un rumbo de 0° es Norte, de 90° es Este, de 180° es Sur y de 270° es Oeste.

### Indicador de Vuelo (Flight Indicator)

Horizonte artificial estabilizado por giroscopio que indica el grado de giro de 0° a 90°.

### Tacómetros (Thacometers)

Dos diales con dos indicadores en cada dial que indican las rpm de cada motor. No dejes que los motores pasen mucho tiempo a 2500 rpm o se calentarán. En velocidades crucero, baja a 2300 rpm.

### Indicadores de Presión del Colector (Manifold Pressure Gauges)

Dos diales con dos indicadores en cada dial que indican la presión del colector en las tomas de aire de los motores.

### Indicadores de Presión del Combustible (Fuel Pressure Gauges)

Si la presión del combustible cae, debido a daños, la potencia del motor también se verá reducida. Reducir las revoluciones podría ayudar.

### Indicadores de Presión de Aceite (Oil Pressure Gauges)

Si la presión del aceite cae, el motor puede calentarse y atascarse. Desacelerar inmediatamente.

### Indicador Cantidad de Combustible(Fuel Quantity Gauge)

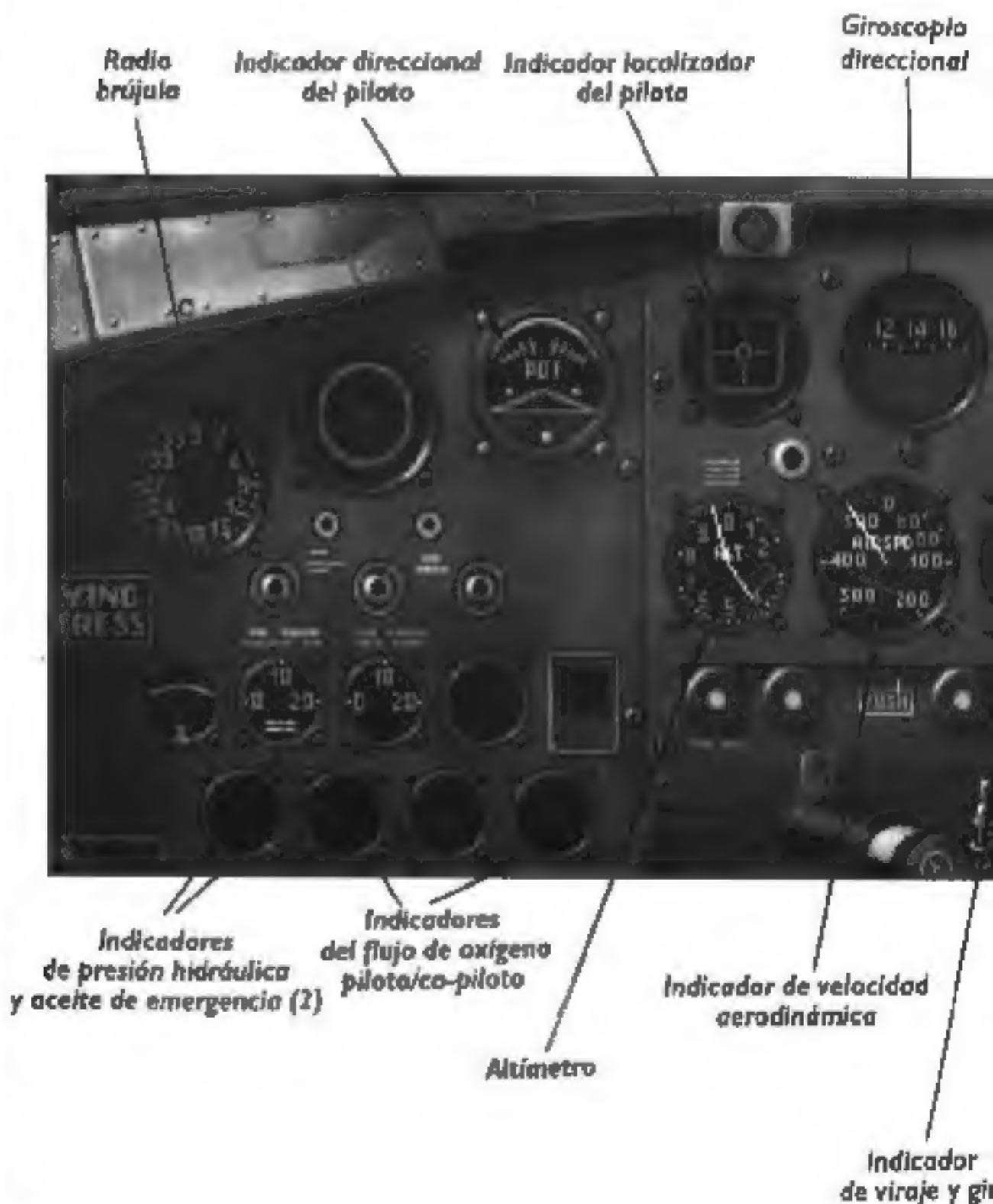
Tu *Flying Fortress* tendrá suficiente combustible para completar todas las misiones a no ser que tus tanques de combustible pierdan combustible debido a daños. Si reduces la potencia de tus motores ahorrarás combustible.

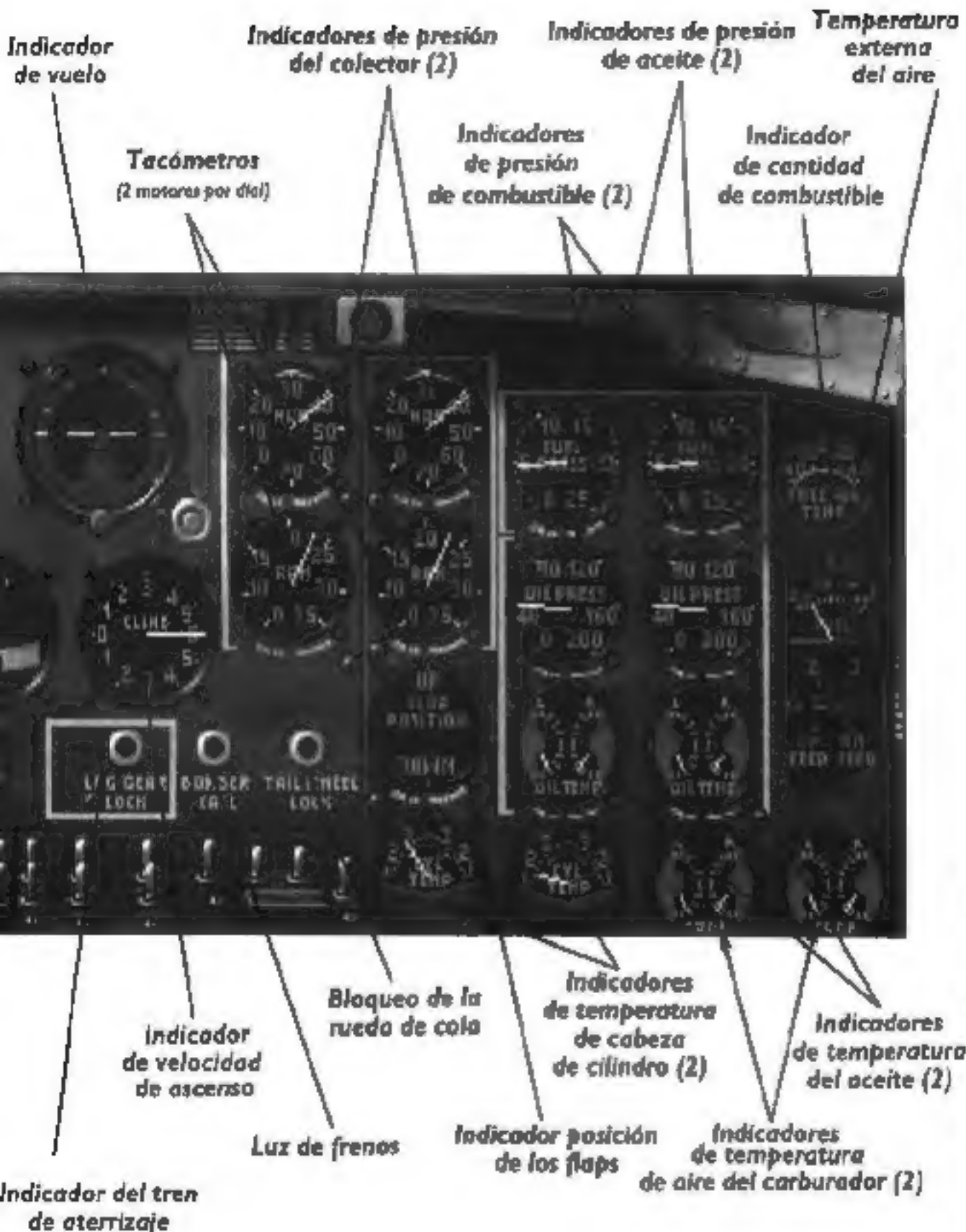




## PANEL DE INSTRUMENTOS DEL PILOTO

Estudia el diagrama del panel de instrumentos del piloto. Es importante que te familiarices con la posición de todos los diales.







## **Indicadores de flujo de oxígeno (Oxygen Flow Indicators)**

Si caen los valores del indicador de flujo de oxígeno, tendrás que descender por debajo de los 10.000 pies, donde hay suficiente oxígeno para que la tripulación sobreviva sin máscaras de oxígeno.

## **El Altimetro (Altimeter)**

Este dial indica la altura por encima del nivel del mar. El dial largo indica cientos de pies y el dial más pequeño miles de pies. La ventanilla interior muestra diez miles de pies. Vigila tu altitud.

## **Indicador de Velocidad Aerodinámica (Airspeed Indicator)**

Este dial muestra la velocidad del avión en millas por hora, de 0 a 500.

## **Indicador de Viraje y Giro (Turn and Bank Indicator)**

La velocidad de viraje del avión viene indicada por un punto central que va hacia la derecha o izquierda.

## **Indicador del Tren de Aterrizaje (Landing Gear Indicator)**

Indicador visual de que el tren de aterrizaje principal ha sido subido o bajado. En el caso de daños, quizá tengas que bajar/subir manualmente el tren de aterrizaje.

## **Indicador de Velocidad de Ascenso (Rate of Climb Indicator)**

Indicación visual del ángulo de ascenso/descenso en cientos de pies por minuto. Si el cursor está por encima de 0, significa vuelo nivelado.

## **Luz de Freno (Brake Light)**

Se enciende cuando se acciona el freno de la rueda.

## **Bloqueo Rueda de Cola (Tail Wheel Lock)**

Indicador visual de que el tren de aterrizaje de cola ha sido subido o bajado.

## **Indicador Posición de los Flaps (Flap Position Indicator)**

Los flaps son el borde de ataque de las alas. Bájalos para que el avión gane sustentación extra en los despegues y para que reduzca su velocidad en los aterrizajes.

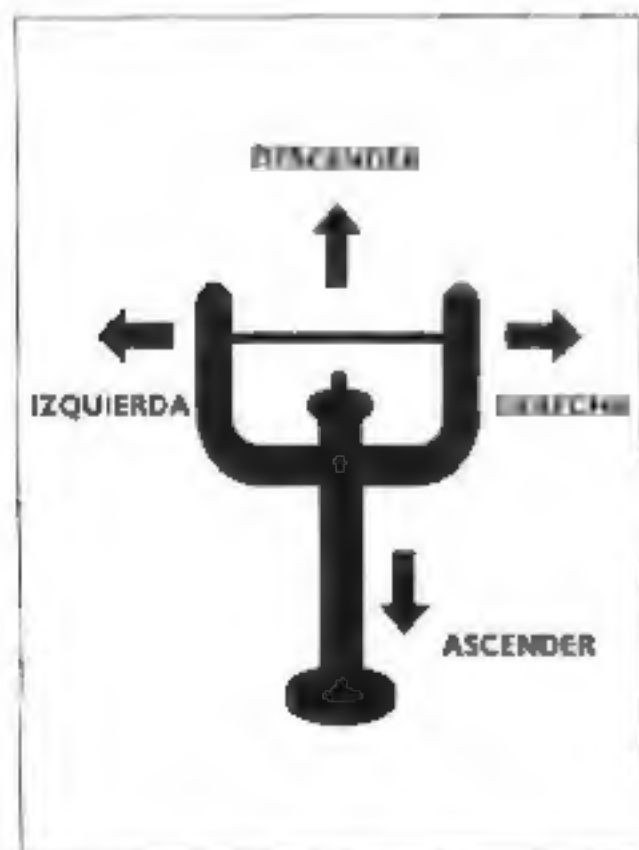
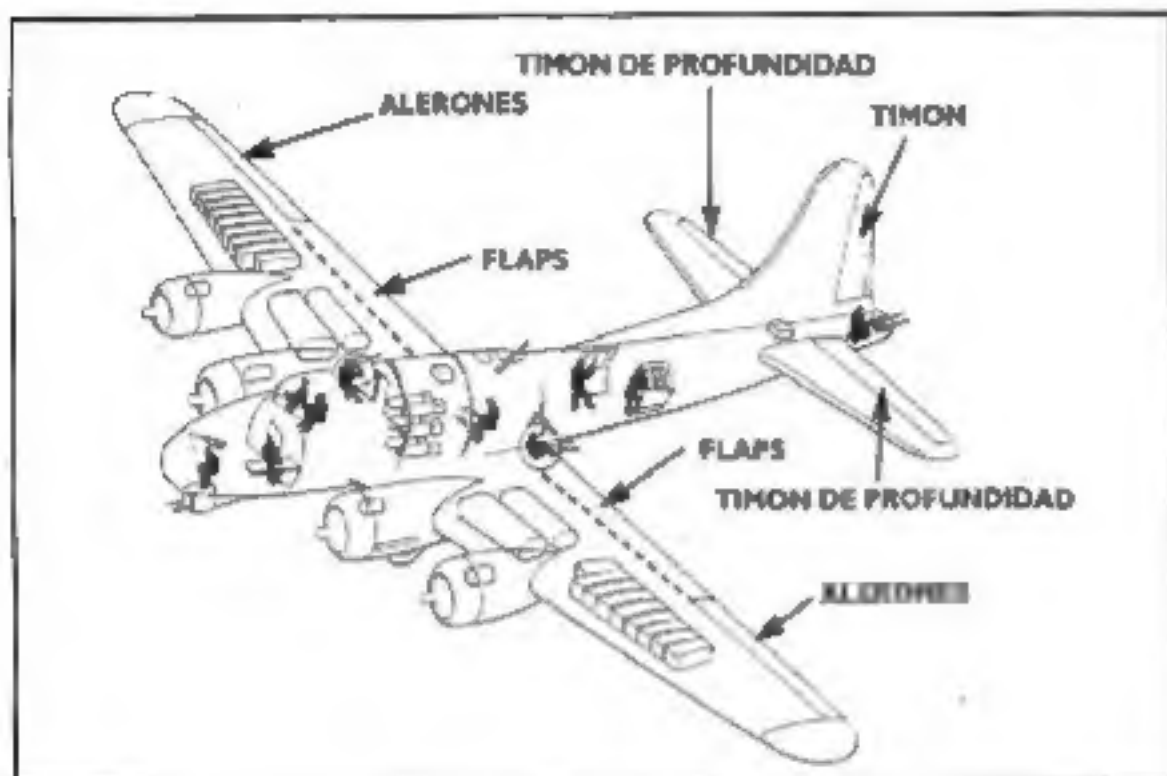
## **Indicadores Temperatura del Aceite y Cabeza del Cilindro**

Estos se calentarán si el motor funciona al máximo de RPM o si pierde aceite. Ante esta situación, desacelera.





# CARACTERÍSTICAS DE VUELO



COLUMNA DE CONTROL  
DEL JOYSTICK



TECLAS DEL TIMON



COLUMNA DE CONTROL -  
TECLAS CURSOR



## COLUMNA DE CONTROL DEL PILOTO

Para volar en el B-17 te recomendamos el joystick aunque también puedes controlar el juego vía teclado.

Los *alerones* son flaps de control lateral situados en la parte posterior de las puntas de las alas principales del aeroplano. Cuando son subidos o bajados, moviendo la columna de control a izquierda/derecha, harán que el aeroplano gire a izquierda o derecha.

Los *timones de profundidad* son las partes horizontales de la cola. Cuando son empujados arriba/abajo, pulsando la tecla arriba/abajo de la columna de control, las alas del aeroplano subirán o bajarán.

### Timón izquierda/derecha [←] [→]

Los controles izquierdo/derecho del *timón* balancearán el morro del avión a izquierda/derecha moviendo el segmento vertical del borde de ataque de la cola a izquierda/derecha.

## LOS CUATRO MOTORES

Las Fortalezas Volantes son grandes bombarderos que tienen cuatro motores. Esta simulación provee control independiente de cada uno de ellos. El motor número 1 es el motor exterior izquierdo, visto desde la cabina del piloto, seguido por 2, 3 y 4, en secuencia.

*Todas las teclas numéricas se encuentran en la fila superior del teclado principal del ordenador.*

[1] [2] [3] [4]	Aumentar potencia en motores 1-4
[Shift] / [1] [2] [3] [4]	Potencia máxima motores 1-4
[1] [2] [3] [4]	Reducir potencia en motores 1-4
[Shift] / [5] [6] [7] [8]	Potencia mínima motores 1-4
[↑]	Aumentar potencia en todos los motores
[Shift] / [↑]	Potencia máxima en todos los motores
[↓]	Reducir potencia en todos los motores
[Shift] / [↓]	Potencia mínima en todos los motores
[Ctrl] / [1] [2] [3] [4]	Encender/parar (pluma) motores 1-4
[Alt] / [1] [2] [3] [4]	Extinguir fuego en motores 1-4

- [G] Subir/bajar tren de aterrizaje (arrancar motores)
- [F] Subir/bajar flaps
- [B] Encender/apagar frenos
- [D] Abrir/cerrar puertas del compartimento de bombas (arrancar motores)

## EL BOMBARDERO

- [C] Vista de la posición de tripulación/ compartimento
- [I] Vista mira del bombardero
- [W] Vista ventana
- [E] Vista externa
- [M] Cambiar control ordenador/manual
- [D] Puertas del compartimento de bombas (abrir/cerrar)
- [O] Encender/apagar mira de la bomba

**Controlador** [↑][↓][←][→] joystick. Ajusta velocidad del motor de seguimiento de la mira de la bomba (izquierda/derecha y arriba/abajo). Con [Shift] -Control fino.

[Espaciador] [Enter] o **Selector** Lanzar bombas

## COMPARTIMENTO DE BOMBAS

**Vistas** (sólo podrás acceder a ellas si un hombre de la tripulación se encuentra en el compartimento)

- [C] Vista de las bombas a través de un hombre de la tripulación.
- [E] Vista externa
- [W] Regresar a la vista del compartimento de bombas

## EL NAVEGANTE

- [C] Vista posición de tripulación/ compartimento
- [E] Vista externa
- [I] Vista mapa
- [B] Detalles informe de misión

**Ratón**, [↑][↓][←][→] **Controlador** - apunta y pulsa para ajustar la posición estimada

## SISTEMAS DE INTERCOMUNICACION (INTERCOM) OPERADOR DE RADIO

- [C] Vista posición de tripulación/ compartimento

**Ratón**, [↑][↓][←][→] **Controlador** - apunta y pulsa sobre varios iconos/mensajes

## LA TRIPULACION

Ver las diez posiciones de la tripulación

- [F1] Bombardero
- [F2] Navegante
- [F3] Piloto
- [F4] Co-piloto
- [F5] Ingeniero/Artillero de la torreta superior
- [F6] Operador de radio
- [F7] Artillero de la torreta bola
- [F8] Artillero del cuerpo izquierdo
- [F9] Artillero del cuerpo derecho
- [F10] Artillero de cola

## LOS ARTILLEROS: DEFENDER EL B-17

**Controlador** [↑][↓][←][→] joystick. Mover torreta a mira

[Shift] Seguimiento fino sobre el objetivo

**Botón joystick** / [Espaciador] [Enter]. Disparo

[W] Desbloquear arma (control manual)



# PC y COMPATIBLES DE TECLADO

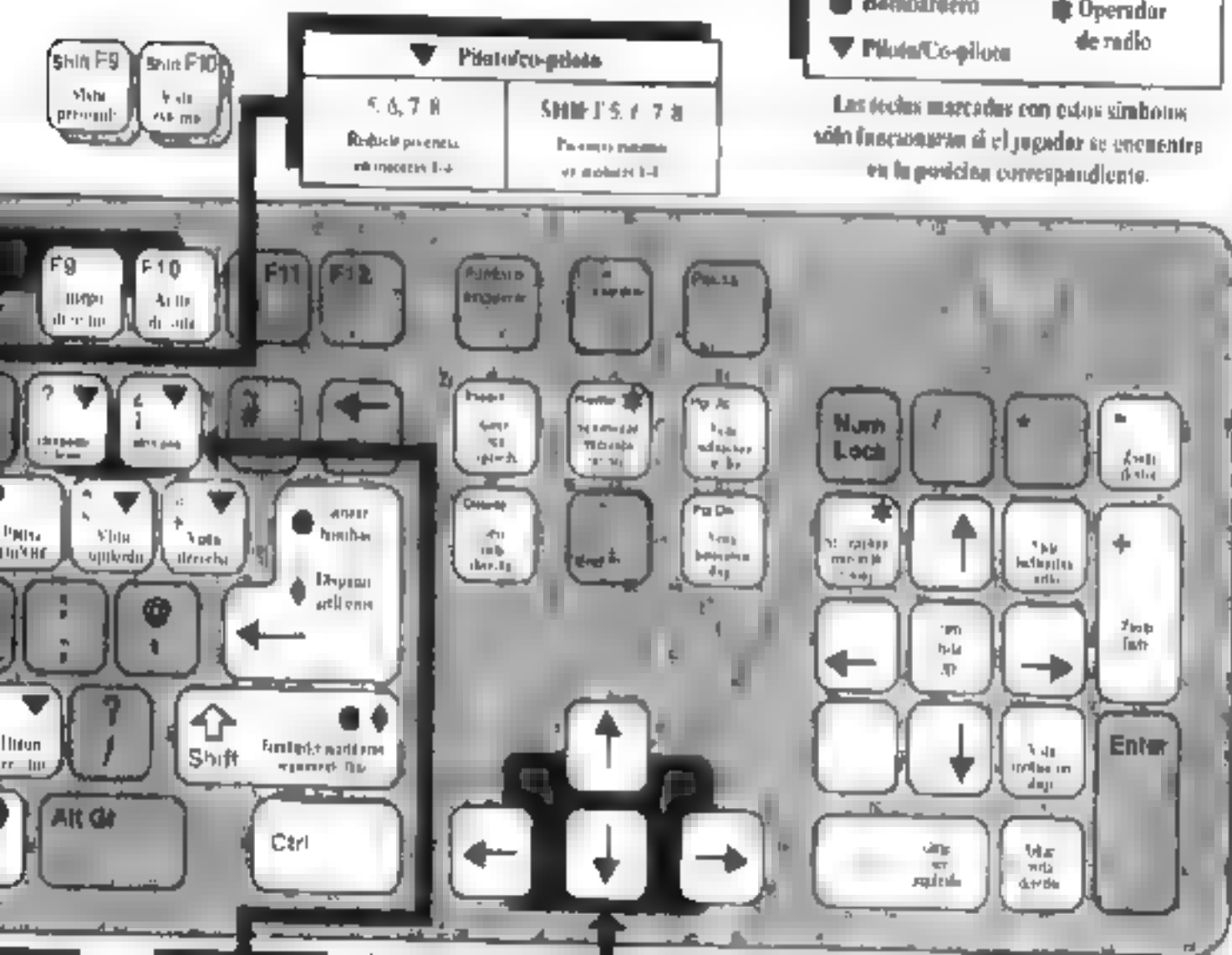
# MICRO PROSE

Es una marca registrada de  
International Business Machines Inc.

## TECLA POSICION DE TRIPLACION

- Navegante
- Bombardero
- ▼ Piloto/Co-piloto
- ◆ Artillero
- ✱ Operador de radio

Las teclas marcadas con estos símbolos  
sólo funcionan si el jugador se encuentra  
en la posición correspondiente.



**SEMI /**  
Potencia  
intermitente  
en todos los modos

■ **Navegante**  
Mover el marcador de navegación sobre el mapa  
Tecla Tab: Ayuda la posición estimada

● **Bombardero**  
Seleccionar la posición de bombardeo en el mapa  
TAB: Ayuda

▼ **Piloto/Co-piloto**  
Mover el marcador de posición de la cabina de control

◆ **Artillero**  
Mover el marcador de posición de la cabina de control





✱ **Operador de radio**  
En la cabina: seleccionar una mensaje



## EL CONTROLADOR

La simulación puede ser controlada via joystick, teclado y, hasta cierto punto, vía ratón.

## EL SELECTOR

El botón disparo del joystick, el botón del ratón y las teclas cursor     se utilizan para moverse y las teclas Inicio [Fn] en lugar de los botones izquierdo/derecho.

## SELECCION DEL AVIÓN

- X<sub>1</sub>    Siguiete avión
- Z    Anterior avión

## VISTAS GENERALES DEL AVIÓN

*Vistas en 3D del avión actual.*

- Shift F1    Vista delantera
- Shift F2    Vista posterior
- Shift F3    Vista izquierda
- Shift F4    Vista derecha
- Shift F5    Vista arriba
- Shift F6    Vista abajo

*Vistas externas que dependen del contexto. (Desde el avión, sus objetivos: bombas, torre de control de la base aérea, etc.).*

- Shift F7    Vista Táctica
- Shift F8    Vista Táctica Inversa

*Vista externa desde un avión de seguimiento en movimiento*

- Shift F8    Vista perseguir

*Vistas externas desde una cámara remota.*

- Shift F8    Vista externa

*Mover cámara remota.*

- Av Pág    Inclin arriba    Re Pág    Inclin ar abajo
- Insert    Girar a izquierda
- S<sub>pr</sub>    Girar a derecha








*Teclado numérico*

- Tecla 5    Centrar/Reajustar las vistas en 3D
- +    Zoom dentro
- Zoom fuera

## CONTROLES GENERALES

- A    Estado del avión/vista daños
- C    Vista compartimento, accion
- I    Vista panel de instrumentos (bombardero, navegante y Piloto/co-piloto solamente)
- W    Vista ventana (vista 3D a través de la ventana del avión)
- E    Vista externa (vista 3D desde una cámara remota)
- M    Cambiar entre control manual/ordenador
- Alt / C    Pantalla configuración
- Alt / A    Acelerar tiempo
- Alt / T    Salvar tiempo
- Alt / D    Nivel de detalle (pasa a través)
- Alt / M    Cambio modo corrector de posición
- Alt / P    Pausa/seguir juego
- Ctrl / Q    Salir a DOS
- Alt / S    Niveles de sonido
- Alt / B    Esconder juego

## PILOTO/CO-PILOTO

- Joystick,        Columna de control (tiron de profundidad, alerones,
-      Tirón izquierda/derecha
-     Vista a izquierda (Vista cabina del piloto/panel de instrumentos del piloto)
- +    Vista a derecha (Vista cabina del piloto/panel de instrumentos del piloto)
- 1 2 3 4    Aumentar potencia en motores 1-4



## OTROS CONTROLES DEL PILOTO

- G** Subir/bajar tren de aterrizaje (acciona los motores)
- F** Subir/bajar flaps
- B** Encender/apagar frenos
- D** Abrir/cerrar puerta de compartimento de bombas (acciona el motor)

**NOTA:** Cualquier botón que ponga en marcha un motor tarda un cierto tiempo en funcionar.

## EL DESPEQUE

Empiezas todas las misiones en el puesto del piloto. Tu Flying Fortress se encuentra en su posición de sala a en el aeródromo. Por delante de ti, los otros dos B-17 de tu "V" se están preparando para despegar.

Tendrás que despegar unido a los otros dos aviones de tu escuadrón y unirse después a las otras 6 o 9 Fortalezas Volantes de tu escuadrón (dependiendo de la formación en que veeles).

Durante tu primera misión, quizá quieras mirar mientras el ordenador se hace con el control de avión. Para activar el control del ordenador, pulsa la tecla "M". Vuelve a pulsar la tecla "M" para tomar tú el control. Si tu avión se encuentra bajo control del ordenador podrás saltar a cualquiera de las otras vistas para ver el despegue.

En las siguientes páginas se describe cómo despegar manualmente.

### Encender los motores

Enciende los cuatro motores en secuencia **[Ctrl]** **[1]** **[2]** **[3]** **[4]**

Aumenta los controles de aceleración del motor **[1]** **[2]** **[3]** **[4]**

Suelta el freno **[B]**

El B-17 empezará a moverse.

Comprueba que puedes cambiar fácilmente del Panel de Instrumentos al piloto **[I]** a la Vista Ventana **[W]** para ver información de vuelo.



## Rodar por la pista y maniobrar

Mantén el B-17 utilizando tu *Controlador*. Si mueves lentamente tu *Controlador* a izquierda-derecha el avión girará suavemente en la dirección correspondiente.

Mantente continuamente en ruta. No te sigas de la pista ni toques la hierba.

Maneja cuidadosamente con tu bombardero hasta que llegues al extremo de la pista de despegue. Intenta alinear el B-17 con la línea blanca de pavos.

**Flaps** Comprueba que los flaps están bajados [F]

## Despegar

Pon los cuatro motores a potencia máxima [Shift]. No dirijas hacia atrás ni a la izquierda. Normalmente, cuando alcanzas una velocidad de 110-115 mph, un suave tirón hacia atrás del *Controlador* permitirá que el avión se eleve de suelto. Los controles del B-17 pueden parecer lentos en comparación con otros simuladores de vuelo pero recuerda que este es un avión grande y pesado.

Cuando el avión deje el suelo y cuando estes seguro de que tienes suficiente velocidad de vuelo, suelta el tren de aterrizaje [G]. Comprueba que se eleva a través de las visuales externas del avión. Después sube los flaps [E].

Tras alcanzar una velocidad de 130-150 mph por hora, adopta una actitud de ascenso normal (velocidad de ascenso a 700 pies por minuto) y el avión se elevará suavemente.

## ASCENDER Y VOLAR A VELOCIDAD DE CRUCERO

Asciende a 30-150 mph. Volar de forma suave y estable es muy importante para reducir el consumo de combustible. Incrementar la velocidad de ascenso y evitar las grandes variaciones de desgaste del motor. Vigila a menudo tus instrumentos. Es vital para decirte como lo está haciendo tu avión.

Verás a los dos aviones de tu "V" volando en círculos por encima del aeródromo, a unos 1000 pies de altura.

Únete a ellos y vuela en "V". Antes de volar hacia el objetivo tendrás que subir hasta aproximadamente 2000 pies donde otros grupos de aviones te están esperando. Tras alcanzar la velocidad de crucero, desacciona para volar en formación.



Si no encuentras a los aviones de tu escuadrón, pasa al control del ordenador.

Cuando estes en formación con los otros aviones de tu escuadrón tu grupo se dirigirá hacia el primer punto de trayectoria. Tu no eres el líder de la formación. Si decides salir de la formación por cualquier razón, los demás no te seguirán.

## ATERRIZAJES

Cuando estes cerca de una base inglesa, recibirás una señal a través del sistema de intercomunicaciones, con un rumbo donde aterrizar. Los demás aviones de la formación y el tuyo si esta controlado por el ordenador, se colocaran en posición de aterrizaje. Patrón de vuelo rectangular por el que los aviones darán vueltas por encima del aerodromo a aproximadamente 1000 pies de altura.

Si no quieres aterrizar manualmente con tu avion, cambia a control del ordenador pulsando sobre [M], siéntate y mira.

La B-17 será el primero en aterrizar. Los demás aviones seguirán trazando circuitos hasta que aterricen.

Sal de la formación rectangular para hacer tu aproximación final. Baja los flaps y saca el tren de aterrizaje [G]. Mantén las revoluciones del motor a 2000 RPM y vuela a una velocidad de aproximadamente 130 mph.

### Aproximación Final

Basicamente la aproximación es un descenso controlado con los flaps bajados y una pérdida de potencia usada para mantener una posición de altura precisa.

Reduce gradualmente la potencia [J] hasta conseguir la velocidad (100-120 mph) y velocidad de descenso correcta. Aterrizza suavemente e intenta que todas las ruedas toquen el suelo al mismo tiempo. Desacelera al máximo.

### Rodar por la pista

Cuando aterrices, utiliza toda la pista para rodar y parar. No extiendas los frenos demasiado pronto. Apaga los frenos. Cuando sientas que el avion rueda a menor velocidad, la B-17 irá mas lento y parará.



## RESUMEN ICONOS



Icono Columna Control  
del Piloto/Co-piloto



Icono Apagar Fuego



Icono Navegación



Icono Desbloquear  
Armas



Icono Op. de Radio



Icono Mover hombre de  
la tripulación izquierda



Icono Bombardeo



Icono Mover hombre de  
la tripulación derecha



Icono Posición del Arma



Icono Bajar manualmente  
tren de aterrizaje



Icono Reparar Bomba



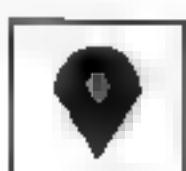
Icono Subir manualmente  
tren de aterrizaje



Icono Primeros auxilios



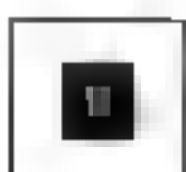
Icono Abrir manualmente  
compartimento  
de bombas



Icono Toda la tripulación  
se lanza en paracaídas



Icono Cerrar  
manualmente  
compartimento de bombas



Icono Ejección  
Tripulación



Icono Lanzar bombas  
manualmente



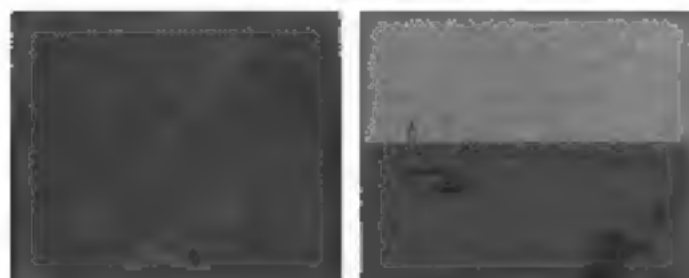


<b>Bombardero</b>	<b>RATON</b>	<b>JOYSTICK</b>	<b>TECLADO</b>
Lanzar bombas	<i>Botón izquierdo</i>	<i>Botón disparo</i>	<i>Espaciador</i>
Seguimiento del punto de mira	•	<i>Izda./Dcha./Arriba/Abajo</i>	<i>Teclas cursor</i>
<b>Piloto/Co-piloto</b>			
Columna de Control Simulación	•	<i>Izda./Dcha./Arriba/Abajo</i>	<i>Teclas cursor</i>
<b>Artilleros</b>			
Mover Torreta/Arma	•	<i>Izda./Dcha./Arriba/Abajo</i>	<i>Teclas cursor</i>
Disparar armas	•	<i>Botón disparo</i>	<i>Espaciador/Intro</i>
<b>Navegante</b>			
Mover marcador navegación	<i>Mover puntero ratón</i>	<i>Izda./Dcha./Arriba/Abajo</i>	<i>Teclas cursor</i>
Fijar posición estimada	<i>Botón izdo.</i>	<i>Botón disparo</i>	<i>Tecla inicio</i>
<b>Operador de Radio</b>			
Seleccionar icono/ Mensaje	<i>Mover puntero ratón</i>	<i>Izda./Dcha./Arriba/Abajo</i>	<i>Teclas cursor</i>
Seleccionar icono/ Transmitir Mensaje	<i>Botón izdo.</i>	<i>Mover puntero</i>	<i>Tecla inicio</i>

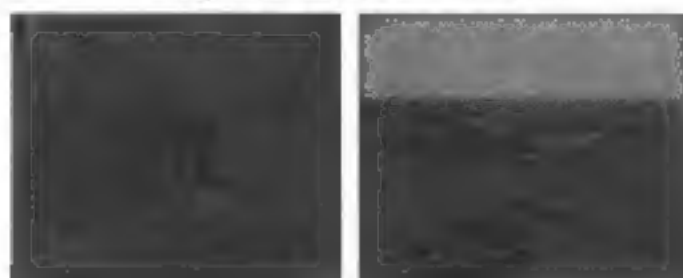
# APÉNDICE OBJETIVOS

Las posiciones especificadas son las posiciones desde donde se tomaron las fotos. Otros objetivos del mismo tipo son muy parecidos.

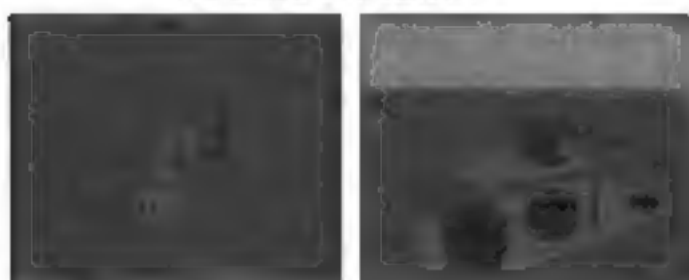
## EMPLAZAMIENTO DE PROYECTILES VI/V2 - FRANCIA



## DIQUES SECOS - NANTES



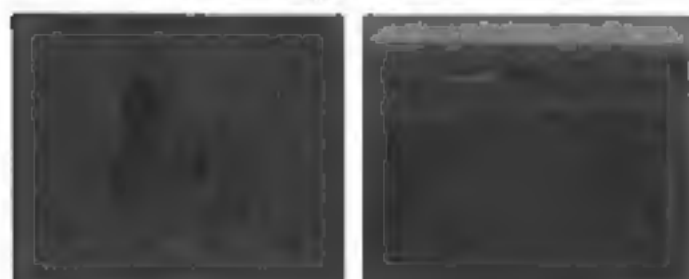
## REFINERIA DE PETROLEO - ASCHAFFENBURG



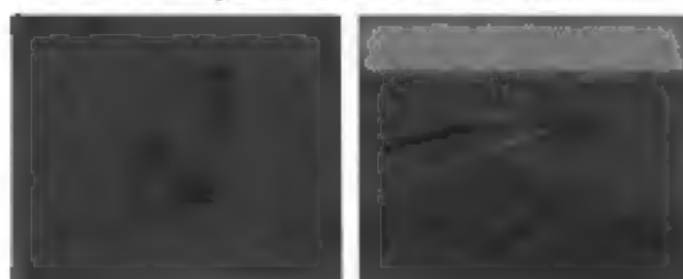
## COMPLEJO FABRICAS - BERLIN



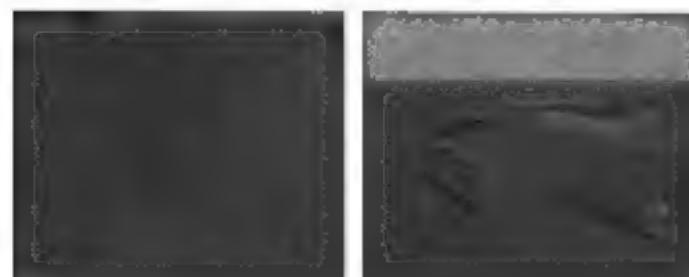
## DEPOSITO DEL EJERCITO - AACHEN



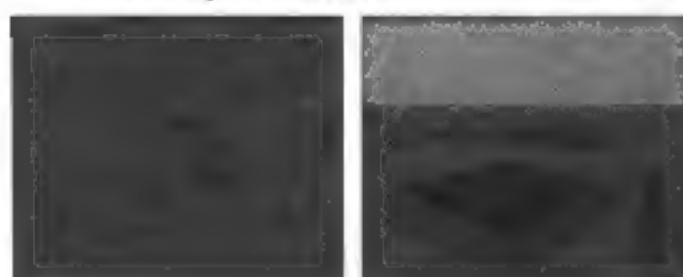
## COMPLEJO FABRICAS - AUGSBERG



## DIQUES SECOS - CUXHAVEN

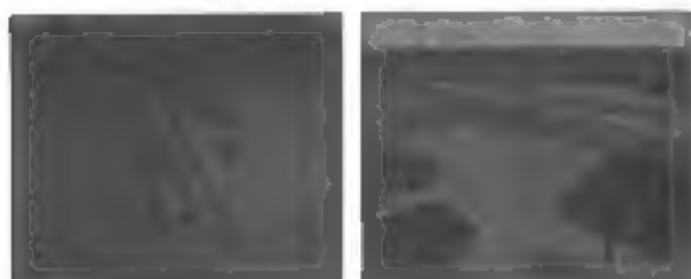


## COMPLEJO FABRICAS - EINDHOVEN

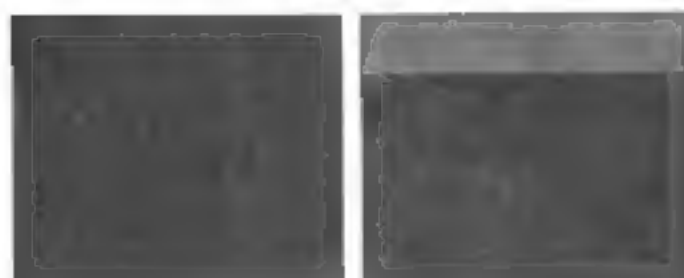


# APÉNDICE OBJETIVOS

**COMPLEJO FABRICAS - BREMEN**



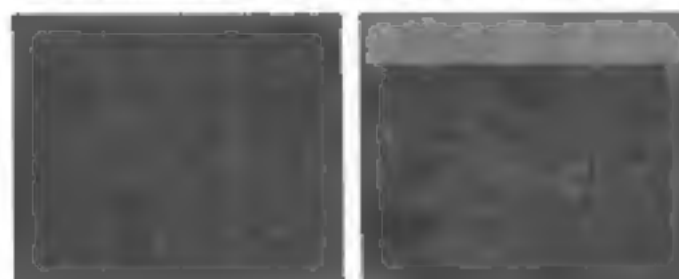
**BASE DE SUBMARINOS U-BOAT -  
LA PALlice**



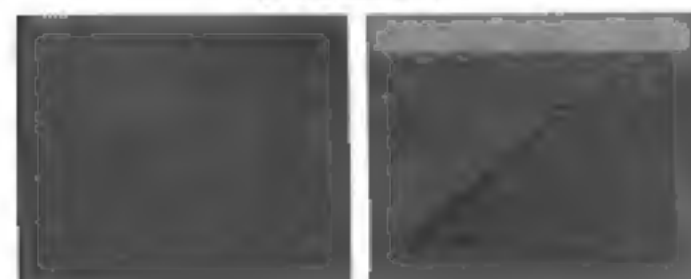
**BASE DE SUBMARINOS U-BOAT -  
LORIENT**



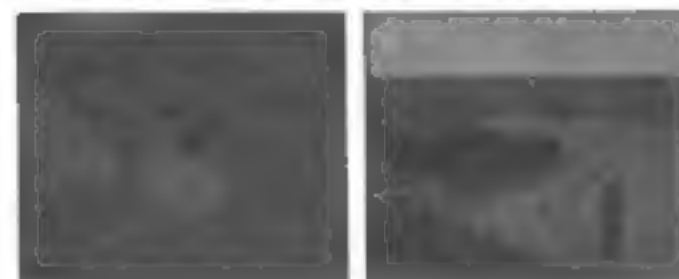
**FABRICA DE AVIONES - BRUNSWICK**



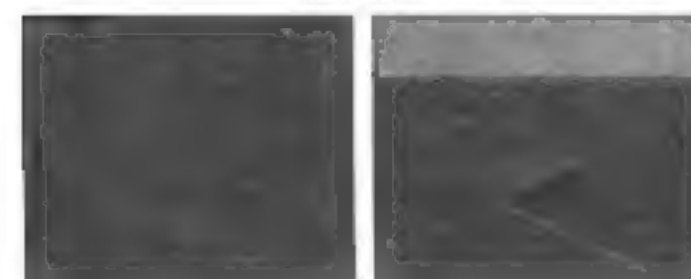
**BASE DE SUBMARINOS U-BOAT -  
ST. NAZAIRE**



**FABRICA DE TRENES - OSNABRUCK**



**BASE DE SUBMARINOS U-BOAT -  
BREST**



**CENTRAL ELECTRICA - ZEEBRUGGE**

